NES-R8-ITA

ROLAND

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SALES CURVE

LIBRETTO DI ISTRUZIONI

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurarti la totale compatibilità con il tuo Nintendo Entertainment System™.

This game is
Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.

Copyright © 1993, The Sales Curve Ltd.
Licensed by Nintendo to The Sales Curve Ltd.

CE

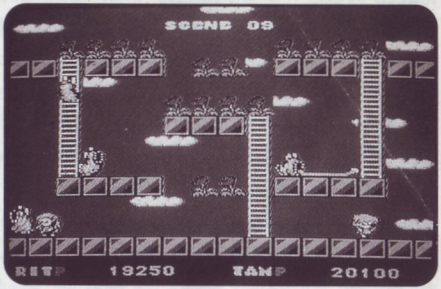
Nintendo
D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

Prodotto da The Sales Curve Ltd.
Importato da Linea GIG S.p.A.
Via Volturno, 3/12 - 50019
Sesto F.no (FI) - Italy

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/91, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

INDICE

La Storia fino a questo momento	4
Come si gioca	4
Selezione Giocatori	5
Suono	5
Comandi	6
Lotta contro il Nemico	7
Esseri Spregevoli	7
Caratteristiche avanzate	8
Modo Pausa	10
Punti	11
Presentazione di alcuni Personaggi	12



LA STORIA FINO A QUESTO MOMENTO

Tam e Rit vivono in un villaggio incantato. Dopo aver passato giorni felici tra dolci e torte e feste (parties) senza fine, si accorgono che qualcosa di terribile è successo da un giorno all'altro agli altri abitanti del villaggio. Sono diventati cattivi, hanno catturato la loro mamma e l'hanno rinchiusa in cima alla torre Maboots Tower. Per fortuna, Tam e Rit hanno ereditato i Rods (Bastoni) di Sheesanomo da un vecchio del villaggio e le Scarpe dell' Arcobaleno dal padre. In questo modo, possono cercare di arrivare alla torre colpendo i nemici sulla testa con i bastoni e arrampicarsi sulle scale costruite con l'aiuto delle Scarpe dell'Arcobaleno. Ma non è facile perché gli amici di un tempo hanno in serbo delle brutte sorprese per voi!

COME SI GIOCA

Rodland è un gioco che si fa con uno o due giocatori. Nel gioco con due giocatori, i giocatori giocano a turno. Si deve superare ogni schermo (scena), colpendo i nemici e raccogliendo i fiori. La principale arma dei giocatori è il bastone magico che serve per prendere i nemici e colpirli ripetutamente quando sono caduti a terra. Quando il nemico avrà preso parecchie botte, lascerà andare un'arma. Se il giocatore passa sopra all'arma, questa può essere presa (diventa disponibile). I nemici toccati con l'arma lasciano dei frutti in premio dietro di loro.

In tutte le scene del gioco, salvo che alla fine dei livelli, ci sono dei fiori sparsi qua e là. Il giocatore può raccogliere i fiori passandoci sopra. Quando tutti i fiori sono stati raccolti, si fa una parte di "GIOCO EXTRA". I nemici colpiti in questa parte del gioco lasciano andare una lettera. Se il giocatore raccoglie un numero sufficiente di lettere da comporre la parola EXTRA, viene concessa una vita in più.

Il giocatore può costruire delle scale per spostarsi sullo schermo.

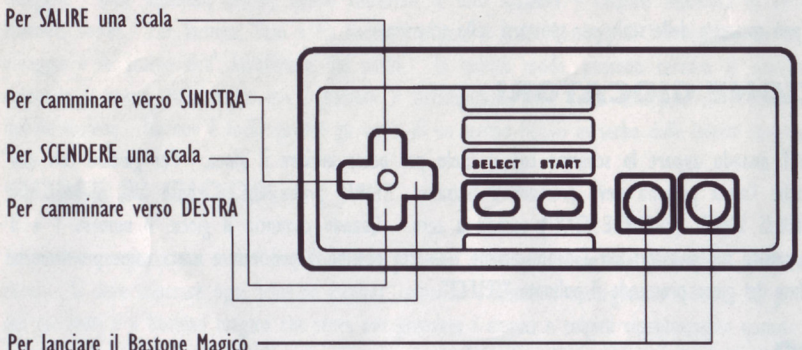
SELEZIONE GIOCATORI

Premere START quando appare lo schermo con il titolo per poter iniziare il gioco. Per giocare con due giocatori, anche l'altra persona deve premere il pulsante "START" prima che il conto alla rovescia del messaggio "PRESS START" (PREMERE START) scenda a zero. Quando comincia il gioco, il numero 1 e il numero 2 appaiono sui giocatori per l'identificazione. Questa possibilità può essere usata come promemoria in qualsiasi fase del gioco premendo il pulsante "SELECT".

SUONO

Per i suonatori in erba, i pulsanti "A" e "B" danno un suono di tamburi. Tam e Rit cantano assieme alla musica se si preme "DOWN" (GIU).

COMANDI



Per costruire una scala, premere "UP" (SU) o "DOWN" (GIÙ) e il pulsante "A" o "B".

Per oltrepassare una porta magica, mettersi di fronte alla porta e premere "UP".

LOTTA CONTRO IL NEMICO

Quando il nemico è a portrata di mano, far fuoco con il Bastone Magico usando il pulsante "B" per avere la meglio sul nemico. Star fermi e far fuoco con il bastone tre volte per annientare il nemico. Il nemico lascerà un'arma dietro di sé. Camminare sopra l'arma per impadronirsene.

Se l'larma presa colpisce un nemico, questo si trasformerà in un frutto in premio. Passarci sopra per guadagnare dei punti.

Si potrà anche saltare sopra i nemici per tramortirli.

La scena sarà completata quando il giocatore si sarà sbarazzato di tutti i nemici.

ESSERI SPREGEVOLI

La scena sara completata quando il giocatore si sarà sbarazzato di tutti i nemici. Quando si è da un minuto sulla stressa scena, tutti i nemici si trasformano in Esseri Spregevoli. Di conseguenza, fate in fretta! La scena finirà se il giocatore verrà toccato da un Essere Spregevole.

CARATTERISTICHE AVANZATE

Il gioco Rodland può essere personalizzato per soddisfare i desideri del singolo giocatore. Quando compare la pagina (lo schermo) con il titolo "RODLAND", premere "Left" (Sinistra) e passerete all'Option Screen (Schermo Opzioni).

Sull'Option Screen, "UP" (SU) e "DOWN" (GIÙ) faranno muovere il vostro giocatore su e giù per lo schermo. Premere il pulsante "A" o "B" per modificare l'opzione che aspetta successivamente il giocatore. Premere "START" per iniziare il gioco. Premendo "RIGHT" (DESTRA) si ritornerà allo schermo del titolo.

Le opzioni sono:

- **Colore Giocatori:** I giocatori possono decidere quali saranno i colori di Tam e Rit.
- **Suggerimenti:** Selezionando "SHOW HINTS NEXT GAME" (SUGGERIMENTI PER IL GIOCO SUCCESSIVO), Suggerimenti utili saranno visualizzati durante il gioco quando il giocatore farà una mossa o affronterà una situazione per la prima volta.
- **Musica ed Effetti Sonori:** Possono essere inseriti o spenti.
- **Modi di Gioco con due Giocatori:**
  - **1. Amichevole:** Un giocatore può costruire le scale in cima a quelle dell'altro giocatore.
  - **2. Suddivisione Punteggio:** In questo modo di gioco, i punti sono suddivisi in parti uguali tra il Giocatore 1 e il Giocatore 2.

3. Duro Scontro: I giocatori possono colpirsi tra loro. Non si possono costruire le scale su quelle dell'altro giocatore. I giocatori fanno i duri.

- **Modo Salto:**
  1. Non è possibile saltare.
  2. Il pulsante "A" farà saltare i giocatori nel gioco principale.
  3. I giocatori salteranno, ma potranno battere la testa sulle piattaforme che stanno sopra di loro.

- **Musica sullo Schermo del Titolo:** Potrà essere suonato uno tra 16 brani musicali come motivo di sottofondo durante la visualizzazione dello schermo con il titolo.

- **Cambiamenti Scena:** "PRETTY" fa vedere la presentazione. "QUICK" bypassa la presentazione e accelera la dissolvenza.

- **Nomi:** I giocatori possono cambiare i loro nomi. Questi nomi appaiono durante tutto il gioco. "LEFT"/"RIGHT" (SINISTRA/DESTRA) cambiera la lettera evidenziata e "A"/"B" modificherà la lettera selezionata. I nomi vengono inseriti nella High Score Table (Tabella Alto Punteggio) a cui si accede premendo "RIGHT" quando siamo allo schermo del titolo.

MODO PAUSA

Premendo "START" quando un giocatore è ancora vivo, si entra nel modo PAUSE (PAUSA). Il modo PAUSE del Rodland funziona in quattro modi diversi. Prima che scompaia la finestra dei messaggi, premendo "UP/DOWN" si cambia la funzione del modo PAUSE. Premendo "START", il giocatore potrà:

1. Far ripartire Rodland (Opzione implicita).
2. Vedere le opzioni successive (Quando la scena in corso è finita, i giocatori possono modificare la personalizzazione).
3. Abbandonare il gioco (Ritornare allo schermo con il titolo).
4. Far ricominciare Rodland (È come spengere il NES e riaccenderlo).

Queste opzioni diverranno operative solo se si premera il pulsante "START". Il pulsante "A" farà sempre ripartire il gioco e il pulsante "B" toglierà il messaggio pausa e farà avanzare il gioco lentamente. Nei livelli con il coccodrillo, la balena, l'elefante e il mostro, il modo PAUSE darà solo la pausa.

PUNTI

I giocatori hanno due punti di inizio. Ogni punto da dritto a tre vite. Il punteggio e le lettere EXTRA raccolte vengono azzerate quando si sono perdute tutte le vite e si usa un punto di inizio per ricominciare. I giocatori hanno dieci secondi per ripartire dopo aver perso tutte le vite. Il nome del giocatore viene messo sulla High Table Score quando compare "GAME OVER" (FINE GIOCO). Se si usa un punto di inizio per continuare il gioco, si perde il punteggio fatto.

PRESENTAZIONE DI ALCUNI PERSONAGGI

BUSHIES (MOSTRI IN PELLICCIA)
- Non sono altro che essere (diavoli) pelosi.

NESSIES (MOSTRI AFFAMATI
- Fanno sempre funzionare le mandibole.

SPUDS
- Hanno la cattiva abitudine di moltiplicarsi.

POLYMORPHS (POLIMORFI)
- Hanna dentro una sorpresa nascosta.

WASPS (VESPE)
- Se le vedete, volante subito via.

STARFISH (PESCE STELLA)
- Hanno la lora versione di un hobby australiano (boomerang!)

BUNNIES (CONIGLIETTI)
- Se arrivano alla carota, è giunto il momento di darsela a gambe.

SHARKS (SQUALI)
- Non vi fate commuovere dalle loro lacrime.

BLUE MEANIES (CREATURE BLU)
- Il nome dice tutto!

TAM

RIT

NOTE

AVVERTIMENTO RIGUARDANTE L'EPILESSIA

ATTENZIONE

LEGGERE CON LA MASSIMA ATTENZIONE PRIMA DI USARE
IL SUPER NES, IL CONTROL DECK O IL GAME BOY

Una piccola percentuale di persone potrebbe soffrire di un attacco epilettico trovandosi a guardare alcun tipi di luci lampeggianti comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni. Queste persone potrebbero soffrire di un attacco di epilessia mentre guardano alcuni tipi di immagini televisive o mentre giocano con alcuni tipi di videogames, inclusi quelli per Super Nes, Control Deck e Game Boy. Anche persone che non hanno mai sofferto di epilessia, potrebbero trovarsi in condizione di soffrirne, giocando con un videogame. Consultate il vostro medico di fiducia se voi, o qualcuno della vostra famiglia, avvertite uno stato di epilessia. Cessate immediatamente l'uso e consutate il Vostro medico di fiducia se, mentre giocate con un videogame, avvertite uno dei sequenti sintomi: alterazione della vista, contrazioni muscolari e degli occhi, movimenti involontari di qualsiasi altro genere, senso di disorientamento e di stordimento, confusione mentale, capogiri, malessere o convulsioni.

!ATTENZIONE!

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVO
A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non installare il tuo Nintendo Entertainment System (NES) e i giochi studiati per il NES su un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione. Videogiochi con scene o schermi statici possono danneggiare irreparabilmente uno schemo televisivo. Analogo danno può esser causato interrompendo un gioco per lungo tempo e ponendolo in pausa. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezione televisiva. Nintendo non si assume la responsabilità per danni causati da quanto sopra descritto poiché non sono dovuti a difetti di produzione sulla Consolle o dei giochi. Per ulteriori chiarimenti chiedi al tuo negozio di fiducia.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo Centro Assistenza Nintendo di LINEA GIG S.P.A. garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi LINEA GIG S.P.A. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

LINEA GIG S.P.A. CENTRO ASSISTENZA NINTENDO
VIA VOLTURNO 3/12 - 50019 OSMANNORO
SESTO FIORENTINO - FIRENZE

Cognome ..... Nome .....

Data di nascita ..... Via ..... N .....

Cap ..... Localita ..... Prov .....

Nome cartuccia gioco
Data di acquisto
Indirizzo del Rivenditore
Timbro e firma del Rivenditore
Scontrino Fiscale

The Sales Curve Ltd.
Importato da Linea GIG S.p.A.
Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro
Sesto F.no (Firenze) - Italy

Printed in Japan
Stampato in Giappone